



STARBYTE

Software GmbH

Nordring 71
4630 Bochum 1
Tel. 02 34/68 04 60
Fax. 02 34/68 04 97

CDTV
MULTI/MEDIA

the break



Entertainment



INHALTSVERZEICHNIS

TIE-BREAK	SEITE 4
STARTEN DES SPIELS	SEITE 5
TENNISREGELN	SEITE 5
SPIELABLAUF - AUFSCHLAG	SEITE 8
DAS SPIEL	SEITE 13
1.0 WORLD TOURNAMENT	SEITE 13
1.1 LOAD TEAM/NEW TEAM	SEITE 14
2.0 TOURNAMENT	SEITE 16
3.0 TRAINING	SEITE 17
4.0 ABOUT TENNIS	SEITE 18
5.0 THE FASCINATING WORLD OF TENNIS	SEITE 18
6.0 COMPETITIONS	SEITE 19
7.0 STARBYTE MUSICBOX	SEITE 19
8.0 MATCH-TEIL	SEITE 19
9.0 SPIEL-TAKTIK	SEITE 23
10.0 ANMERKUNG ZUM DOPPEL	SEITE 24
11.0 ZUSATZ FUNKTIONEN	SEITE 24

Tie - Break

Tennis ist ein Spiel, daß seit seiner Anfangszeit schon immer die Massen begeistert und fasziniert hat. Was früher nur dem Adel vergönnt war, ist heute zu einem wahren Tennisfieber ausgeartet. Im Laufe der Jahre haben sich die Tennistechniken verbessert, das Spiel wurde härter und ist von seinem ursprünglichen Unterhaltungswert zu einer Leistungssportart avanciert. Tiebreak bringt Ihnen die Spannung des Spiels, den Nervenkitzel, die Techniken und alles, was zu einem richtigen Spiel gehört, zu Ihnen nach Hause.

Die Steuerung ist präzise und verlangt wie beim richtigen Tennis einige Zeit der Übung. Tiebreak besitzt einen Trainingsmodus bei dem Sie Platz, Schläger und Gegner auswählen können und Ihnen somit auch die Gelegenheit bietet zu üben. Die offizielle Weltrangliste bei Tiebreak besteht aus 16 Spielern, die Sie alle bezwingen müssen, um an die Spitze zu gelangen. Sollten Sie keine Lust auf einen Wettkampf haben, der sich auf Ihren Ranglistenplatz auswirkt, besteht die Möglichkeit ein Freundschaftsturnier zu spielen. Tiebreak bietet Ihnen alle Tennistechniken, die der Realität ziemlich nahe kommen, da sie genau berechnet sind. Die Aufmachung im fernsehähnlichen Stil bringt die besondere Note ins Spiel. Eine weitere Besonderheit ist die Möglichkeit, ein Doppel mit vier Spielern gleichzeitig zu spielen (Mit vier Joysticks gleichzeitig). Hierzu benötigen Sie jedoch einen Adapter, den Sie bei uns bestellen können (s. anliegenden Bestellschein). Tiebreak ist Realitätsnah und garantiert ein Höchstmaß an Spaß.

Das Starbyte-Team wünscht Ihnen viel Spaß mit diesem Programm. Falls Sie Fragen haben sollten, rufen Sie uns einfach an.

Starten des Spiels:

Legen Sie die CD in ihren Computer, es erscheint eine Animationssequenz, und gehen Sie mit Hilfe des "A" Knopfes in das Spiel. Das Spiel setzt bis auf wenige Ausnahmen den Joystick-Modus der Infrarot-Fernbedienung voraus. Sollte sich auf einen Tastendruck keine Reaktion zeigen, läßt sich das durch einen Druck auf die Joy/Mouse Tasten beheben.

Tennisregeln

Tennis wird als Einzelspiel (einer gegen einen) oder Doppelspiel (zwei gegen zwei) auf einem relativ großem Feld gespielt. Die Spielerparteien versuchen mit Hilfe von Schlägern einen Ball über ein Netz zu spielen. Ziel dieses Ballwechsels ist es, den Gegner den Regeln entsprechend so auszuspielen, daß er nur fehlerhaft oder gar nicht den Ball zurückschlagen kann. Durch das Verhältnis des Spielfeldes, der Schläger und der Geschicklichkeit des Spielers kommt ein optisch sehr attraktives Spiel zustande, daß den Spieler geistig und körperlich stark beansprucht.

Der Platz

Hier nun einige wichtige Informationen zu den verschiedenen Untergründen:

Rasen:	Der schnellste Belag.
Hallen-Teppich:	Fast so schnell wie Rasen.
Asche:	Ein mittelschneller Untergrund.
Hartplatz:	Der langsamste Belag.

Ständige Einrichtungen

Ständige Einrichtungen des Platzes sind: Netz, Netzpfeosten, Tribünen, feste und beweglich Sitze mit den darauf sitzenden Personen. Des weiteren sind alle Einrichtungen, die sich um das Spielfeld herum befinden (sowie alle Schiedsrichter), ein Bestandteil der ständigen Einrichtungen.

Tennisbälle

Die äußere Hülle des Balles muß gleichförmig und nahtlos sein. Die Tennisbälle sind weiß oder gelb. Der Ball darf einen Durchmesser von 6,35 cm bis 6,37 cm haben und zwischen 56,70 g und 58,50 g wiegen. Bei starker Belastung sollten die Bälle nach drei bis sechs Stunden Spielzeit ausgewechselt werden.

Der Schläger

Der Schläger ist aus leichten Material. Das Spielverhalten ist abhängig von der Beschaffenheit des Schlägers, d.h. auf sein Gewicht, auf die Besaitung und auf die Stärke der Besaitung kommt es an. Die Bespannungsstärke wird in kg gemessen und liegt zwischen 25 kg und 35 kg. In Tie-break haben Sie die Möglichkeit, diese Stärken auszuwählen. Probieren Sie einige Bespannungen aus, um Ihren Idealschläger zu finden.

Die Kleidung

Weißße Sportkleidung ist nur bei Wettkämpfen vorgeschrieben.

Schiedsrichteraufstellung

Spielstandanzeige

Spielablauf - Aufschlag

Es gibt beim Tennis immer einen Aufschläger und einen Rückschläger. Der Aufschläger beginnt seinen Aufschlag immer auf der rechten Hälfte von sich aus gesehen. Dabei steht er im vorgeschriebenen Aufschlagraum. Der Rückschläger befindet sich im Rückschlagraum. Der Aufschlag wird immer von der Grundlinie aus geschlagen. Hierbei muß der Ball von dem Aufschläger mit der freien Hand in die Luft geworfen werden und mit dem Schläger geschlagen werden, bevor der Ball den Boden berührt. Im Augenblick der Berührung des Schlägers mit dem Ball gilt der Aufschlag als durchgeführt. Der Ball muß das Netz überfliegen und innerhalb des schräg gegenüberliegenden Aufschlagfeldes aufkommen. Die Linien werden hier miteingeschlossen.

Second Service

Der Second Service wird gespielt wenn:

- Der Aufschlag regelwidrig ausgeführt wird.

Wird der zweite Aufschlag wieder verschlagen gibt es einen Punkt für den Rückschläger.

Wechsel der Aufschlagseite

Der Aufschläger beginnt in jedem Spiel rechts von der Mitte seines Spielfeldes und wechselt bei jedem Punkt die Seite. Er schlägt also abwechselnd von rechts und links ins diagonal gegenüberliegende Aufschlagfeld auf.

Wechsel des Aufschlagrechts

Nach jedem Spiel eines Matches wechselt das Aufschlagrecht. Der Aufschläger wird jetzt zum Rückschläger, und der Rückschläger zum Aufschläger (und umgekehrt). Bei jedem ungeraden Spielstand innerhalb des jeweiligen Satzes tauschen die Spieler die Platzhälften.

Ballwechsel

Nach dem Aufschlag beginnt mit dem ersten Rückschlag (Return) das Spiel. Der Ball darf nur einmal aufspringen. Er kann aber auch aus der Luft geschlagen werden. Er darf das Netz berühren und zählt dann auch als gültig (außer bei dem Aufschlag). Wenn er den Körper des Gegners berührt, oder dieser den Ball auch außerhalb des Feldes aus der Luft (ohne Bodenberührung des Balles) annimmt. Er ist dann ungültig, wenn er außerhalb des Feldes, also hinter den Linien, aufspringt.

Punktverlust beim Ballwechsel

Punktverlust wird angerechnet wenn:

- der Aufschlag des Gegners aus der Luft genommen wird
- wenn der Ball den Boden unmittelbar nacheinander zweimal berührt
- wenn der Ball so zurückgeschlagen wird, daß dieser den Boden oder einen Gegenstand der ständigen Einrichtung außerhalb des Feldes trifft.

Zählweise

Gezählt wird in 4 Schritten bis zum Spielgewinn!

15 - 30 - 40 - Punkt

Das Wort "DEUCE" bezeichnet den Punktgleichstand im Spiel (40:40).

Das Wort "LOVE" bedeutet, daß ein Spieler noch keinen Punkt gemacht hat.

- nach dem 1. Punkt: 15
- nach dem 2. Punkt: 30
- nach dem 3. Punkt: 40
- nach dem 4. Punkt: Spiel

Wenn beide Spieler 3 Punkte haben, aber Einstand besteht, wird der nächste Punkt als "VORTEIL" oder "ADVANTAGE" bezeichnet.

Das Spiel muß nun solange weitergespielt werden, bis ein Spieler zwei hintereinanderfolgende Punkte bei "EINSTAND" gewinnt. Erst dann hat er das Spiel gewonnen.

Ein Spieler, der zuerst 6 Spiele gewinnt, (mit 2 Spielen Vorsprung, z.B. 6:4; 7:5) hat einen Satz gewonnen. Der Spieler, der zuerst die vereinbarten Gewinnsätze gewinnt, hat das Match gewonnen.

Tie-break

Der Tie-break wird angewendet, wenn es in einem Satz zu dem Spielstand 6:6 kommt. Der Aufschläger schlägt hierbei zuerst von rechts auf. Dann wechselt das Aufschlagrecht und der Gegner schlägt den nächsten Ball von links auf. Danach von rechts und dann wechselt das Aufschlagrecht wieder. Nach jeweils sechs Punkten werden die Seiten gewechselt. Der Spieler, der zuerst sieben Punkte erreicht, gewinnt den Satz.

Doppelspiel

Beim Doppel gelten zusätzlich die äußeren Linien des Feldes. Die Mannschaften wechseln die Aufschläge personenweise, d.h.

Mannschaft 1: Spieler: A, B

Mannschaft 2: Spieler: C, D

1. Spiel - Aufschlag Spieler A (1)
2. Spiel - Aufschlag Spieler C (2)
3. Spiel - Aufschlag Spieler B (1)
4. Spiel - Aufschlag Spieler D (2) usw.

Punkte in der Weltrangliste

Die Platzierung in der Weltrangliste richtet sich nach Punkten pro gewonnenem Spiel und der Anzahl der gespielten Turniere.

DAS SPIEL

Nach Erscheinen des Titelbildes lädt der Computer einen kleinen Moment nach. Dann erscheint das Informationsbild, daß durch drücken des linken Joystickknopfes zum Menu führt.

Im Menu können Sie zwischen

- 1) World Tournament
- 2) Tournament
- 3) Training
- 4) About Tennis
- 5) The fascinating world of tennis
- 6) Competitions
- 7) Starbyte musicbox
wählen.

Als Auswahlsymbol erscheint im Menu jeweils ein Tennisball, der mittels Joystick bewegt und durch drücken des rechten Knopfes festgelegt werden kann.

1.0 WORLD TOURNAMENT

Sie nehmen aktiv am Geschehen in der Weltrangliste teil. Alle Spiele tragen zur Veränderung Ihres Ranglistenplatzes bei, da hier der aktuelle Spielstand abgespeichert wird. Durch den Gewinn einzelner Spiele sammeln Sie Punkte für die Rangliste. Ihr Punktestand ist auf der Rangliste ablesbar.

1.1 Load Team/New Team:

Falls Sie schon in der Rangliste gespielt haben, können Sie mit "Load Team" ihren alten Spielstand zurückholen. Wollen Sie neu in der Rangliste anfangen, oder ein neues Team bestimmen, wählen Sie per Joystick "New Team". Nachdem sie Ihre Entscheidung getätigt haben, drücken Sie den rechten Joystickknopf.

Falls Ihr CDTV mit einer Ramkarte ausgerüstet sein sollte, werden die Spielstände darin abgelegt. Wenn nicht, wird nur der normale Speicher benutzt, was einen Verlust dieser Daten beim Abschalten des CDTV's zur Folge hat!

1.2 Danach wählen Sie die Anzahl der Spieler. Hierbei können Sie auch mehrere Computerspieler einbeziehen. So kommt es zu schnelleren und interessanteren Ranglistenveränderungen. Trifft ein Computerspieler auf einen Computerspieler, so können Sie entscheiden, ob Sie sich das Spiel ansehen möchten oder nicht. ("Watch game: Yes or No").

1.3 Wenn Sie die Anzahl der Spieler eingestellt haben, erscheint das Foto des Spielers. Der Computer hat 16 Ranglistenspieler mit Foto und Steckbrief gespeichert. (siehe auch 3.2)

Neben dem Foto können Sie wählen, ob dieser Spieler durch einen Menschen gesteuert werden soll (human) oder durch den Computer. Mit "OLD" können Sie abgespeicherte Spieler direkt übernehmen.

Wenn Sie den Spieler durch den Computer belegen, wird ihm Name und Charakter automatisch zugeordnet. Belegen Sie den Spieler durch einen Menschen, können Sie mittels Joystick den Namen ändern.

1.4 Haben Sie die Charaktere bestimmt und sollten Sie mit mehr als zwei Spielern spielen, können Sie die Portbelegung bestimmen. (Dies gilt nur im Trainingsmodus!)

1.5 Danach können Sie sich für einen Schläger entscheiden. Die Schläger sind unterteilt nach Bspannungsstärken (20-30 kg) und Gewichtsklassen (Leicht - L und Mittel - M).

1.6 Falls mehrere Spieler an dem Spiel teilnehmen, wiederholt sich das Menu für jeden einzelnen.

1.7 Haben Sie Ihre Entscheidung getroffen, gehen Sie auf "Save Team". Wollen Sie Änderungen vornehmen, gehen Sie auf "Undo" und das Menü wiederholt sich.

1.8 Zuletzt müssen Sie entscheiden, an welchem Turnier Sie teilnehmen möchten:

Tournament

Australien Open
French Open
Wimbledon
US Open
Masters
Daviscup

Untergrund (s. 2.2)

Teppich
Asche
Rasen
Asche
PVC
PVC

1.9 Danach wird angezeigt, wer gegen wen spielt (ok).

1.10 Die Spieler werden nunmehr mit ihrem Steckbrief vorgestellt (ok).

2.0 TOURNAMENT

Dieser Teil erlaubt es, Ihre Turniere unter Freunden zu veranstalten. Hier kämpfen Sie unter sich und gestalten Ihre eigene Rangliste. Alle Spielstände und Turniere sind abspeicherbar, so daß man bei längerer Dauer eines Turniers eine Pause einlegen kann.

2.1 Laden eines alten Turniers oder Beginn eines Neuen

2.2 Wahl des Untergrundes

<u>Untergrund</u>	<u>Eigenschaft</u>	<u>Farbe</u>
Rasen	schnell	grün
Asche	mittel	rot
Teppich	mittel	blau
Asphalt	langsam	grau

Der Untergrund hat spezielle Eigenschaften im Bezug auf die Geschwindigkeit und des Aufspringen des Balles. Diese machen sich natürlich auch beim Spiel bemerkbar.

2.3 Auswahl Einzel oder Doppel

2.4 Anzahl der Spiele, die zu spielen sind

2.5 Eingabe der Namen mittels Joystick

2.6 Es wird angezeigt, wer gegen wen spielt

2.7 Jeder Spieler kann nun seinen Schläger wählen (s.1.5)

2.8 "Match"-Teil beginnt

Alle Spiele, die unter Tournament gespielt werden, wirken sich nicht auf die Rangliste aus.

3.0 TRAINING

Bevor Sie anfangen, in Spielen mit Ranglistenplatzierung zu spielen, sollten Sie mit diesem Menüpunkt beginnen. Hier können Sie sämtliche Kombinationen üben: Schläger, Untergrund und Spielpartner sind antestbar.

3.1 Wählen Sie Einzel oder Doppel

3.2 Wählen Sie, ob der Teilnehmer ein Mensch (human) oder der Computer sein soll.

Hier haben Sie die Möglichkeit, mit den 16 anderen Ranglistenspielern zu trainieren.

3.3 Bestimmen Sie Ihren Joystickport

3.4 Wählen Sie Ihren Schläger (s. 1.5)

3.5 Das Menü wiederholt sich für die anderen Teilnehmer.

3.6 Nun können Sie die Länge des Spiels einstellen. Diese bezieht sich auf die Anzahl der Gewinnsätze. Sie können wählen zwischen:

"Best of three" (2 Gewinnsätze)

"Best of five" (3 Gewinnsätze)

3.7 Wählen Sie ihren Untergrund (2.2). Auch haben Sie hier die Möglichkeit, den Schwierigkeitsgrad des Spieles stark zu erniedrigen, indem Sie auf halbe Geschwindigkeit schalten, oder einen der noch einfacheren als in den Tournament Modi zu wählenden Schläger nehmen.

3.8 Start in den "Match"-Teil

4.0 About tennis

Wenn Sie diesen Punkt im Menu anwählen, dann bekommen Sie eine Kurzeinweisung in die Regeln des Tennis. Sie können in diesem Menü mit dem B-Knopf des Joysticks zum vorhergehenden Bildschirm zurückspringen.

5.0 The fascinating world of tennis

Hier ist es möglich, Bilder aus der Tennisgeschichte zu betrachten. Zu Beginn sehen Sie einige schwarz-weiß Bilder, die den Anfang der Tennisgeschichte darstellen. Später

erscheinen dann Bilder bis hin zur Gegenwart. Die 'B' Taste (im Maus - Modus!) bricht die Dia-Show ab.

6.0 Competitions

Hier erhalten Sie einen Einblick in die Ranglisten. Auch hier haben Sie die Möglichkeit, die Ranglisten mit der "B" Taste wieder zu verlassen.

7.0 Starbyte musicbox

In dieser Musikbox können Sie zwischen 12 verschiedenen Songs aus unseren Computerspielen wählen.

8.0 MATCH-TEIL

8.1 Steuern des Spielers

Kommen wir nun zum wichtigsten Teil des Spiels. Zunächst einmal sei gesagt, daß Sie den Spieler nicht bewegen müssen, da er sich alleine zum Ball bewegt. In diesem Spiel sind die Joystickrichtungen dafür verwendet worden, um möglichst realistische Schläge wie Top-Spin, Slice, Schmetterball, Volley, Stop und Lob einzuarbeiten. Jeder Schlag ist genauestens, realistisch berechnet.

8.2 Der Aufschlag

Die Richtung des Aufschlages ist nicht zu bestimmen, wohl aber die Länge.

Alle Schläge können durch drücken des Feuerknopfes (A) beschleunigt werden, d.h. lang gespielt werden.

Schmetterball: Wenn Sie einen Lob annehmen wollen und der Spieler nach oben schaut, drücken Sie den Feuerknopf, drücken den Joystick nach vorn und lassen ihn dann los. Jetzt schmettert der Spieler den Ball.

Netzangriff: Während die andere Seite damit beschäftigt ist, den Ball anzunehmen, läßt sich der Spieler durch bewegen des Joysticks in die vorderen Richtungen ans Netz steuern. Das kann allerdings zur Folge haben, daß Sie einen lang geschlagenen Ball nicht mehr erwischen.

Der schwerste Schlag ist der "ABSTOPPER". Dieser wird ausgeführt, wenn Sie am Netz stehen. Es ist möglich, den Ball ganz knapp über das Netz und extrem kurz zu schlagen.

Es gibt zwei Möglichkeiten:

1. Sie treffen den Ball in der Ausholbewegung
2. Sie treffen den Ball praktisch mit der fast senkrechten Stellung nach ganz kurzem Ausholen.

Diese Fülle von komplizierten Schlägen ist nur durch Übung richtig zu erlernen. Beherrschen Sie die Schlagarten aber erst einmal, wird dieses Spiel Sie nicht mehr loslassen.

Wenn der Sieger feststeht, wiederholt sich das Menu (ok). Bei "World Tournament" wird Ihnen der aktuelle Punktestand in der Rangliste bekanntgegeben.

9.0 Spiel-Taktik

Ziel beim Tennis ist es, seinen Gegner möglichst auszuspielen, oder so anzuspielen, daß er den Ball nur fehlerhaft zurückschlagen (returnieren) kann. Zunächst einmal hat man diese Möglichkeit durch eine bestimmte Anzahl von "Trick" - Schlägen.

- | | |
|-------------------------|--|
| 1. Stop-Ball: | Sie schneiden den Ball so an, daß er beim aufspringen gebremst und teilweise auch in eine andere Richtung gelenkt werden kann. |
| 2. Top-Spin: | Sie schneiden den Ball so an, daß er beim Aufspringen beschleunigt wird. |
| 3. Lob: | Mit diesem Schlag können Sie Ihren Gegner überspielen, d.h. Sie spielen den Ball so hoch, daß Ihr Gegner nicht mehr, oder schlechter herankommt. Dieser Schlag wird meistens dann angewendet, wenn der Gegner am Netz steht oder im vorderen Bereich gerade ungünstig plziert ist. |
| 4. Schmetterball: | Ein kraftvoll, aus der Luft gespielter Ball. |
| Der Netzangriff: | Sie können durch plötzliches nach vorn gehen den Gegner überraschen, da Sie so den ankommenden Ball direkt aus der Luft nehmen können. Das bringt Sie in die Lage den Ball schnell zu verkürzen und enger an die Seitenlinien zu spielen. |
| Passierschlag: | Mit dem Passierschlag erwischen sie den Gegner praktisch auf dem falschen Fuß, d.h. Sie erwischen ihn in der falschen Schlagposition und spielen so an ihm vorbei. |

Darüberhinaus haben Sie natürlich die Möglichkeit Ihren Gegner immer von links nach rechts zu jagen. Oder Sie lassen sich auf lange Ballwechsel ein und versuchen die Bälle einfach nur zurückzuschlagen, bis Ihr Gegner einen Fehler macht. Nach einigen Spielen werden Sie sicherlich Ihre eigene Taktik entwickeln, aber eines steht fest: Ausdauer und volle Konzentration sind wichtig.

10.0 Anmerkung zum Doppel

Doppel ist ein Spiel, das eigentlich noch mehr Übersicht verlangt, da es schneller ist und es schnell zu Mißverständnissen kommen kann.

11.0 Zusatz Funktionen

- 0 - mit dieser Taste können Sie ein Spiel frühzeitig beenden. Der Ausgang des Spieles wird vom Zufall bestimmt.
- 1 - pausiert das Spiel
- 2 - schaltet Schieds- und Linienrichter sounds an
- 3 - schaltet den Tiebreak sound an
- 4 - schaltet den "Starbytesong" an

Um diese Funktionen anzusprechen, müssen Sie vorher in dem Maus - Modus mit der Joy-/Mouse Taste schalten! (Zurückschalten nicht vergessen!) Jedes Spiel wird automatisch abgespeichert und kann somit später weitergespielt werden. Dies funktioniert bei Punkt 1.0 und 2.0 in unterschiedlicher Weise.

zu 1.0 World Tournament:

Wenn Sie unter Ihrem Namen abspeichern, speichern sie natürlich immer die aktuelle Rangliste mit ab. Doch jeder Name ist immer wieder austauschbar, d.h. Sie können Computerspieler auch zwischendurch durch Menschen ersetzen, indem Sie am Anfang des Menus auf "New Team" gehen. Ein Turnier muß immer durchgespielt werden. Es werden nur Namen und Ranglisten abgespeichert.

zu 2.0 Tournament:

Hier werden gleich gesamte Turniere abgespeichert, so daß Sie die Möglichkeit haben, ein Turnier nicht sofort in einem durchspielen zu müssen. (Load Tournament A, B, C) Ein Match kann aber nur dann abgespeichert werden, wenn es beendet wurde (auch durch 0-Taste). Die Spieler machen nach jedem ungeraden Satz eine kurze Pause und am Ende des Spiels geben sie sich fair die Hand. Dann lädt der Computer nach. Sie müssen nun einen kurzen Moment warten, bevor Ihr Siegerbild erscheint.